MASS EFFECT

マスエフェクト

CERO D 17才以上対象

■ 安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣 (けいれん)、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

●テレビから離れて座る

●画面の小さいテレビを使う

●明るい部屋でゲームをする

●疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター (液晶方式を除く) やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク (表面) 及びアイコン (裏面) を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (http://www.cero.gr.jp/) をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 4 MB の空き容量が必要です。

目　次

BASIC GUIDE

4　Mass Effect の世界
4　ゲームの始め方
5　キャラクター作成
8　ゲーム プレイ
12　ギャラクシー マップ

ADVANCED GUIDE

14　戦闘の詳細
19　装備
21　部隊メンバー
23　未探査領域
24　車両
26　タレント
31　クレジット
34　Xbox LIVE®
35　サポート情報

WWW.MASSEFFECT.JP

Mass Effect の世界

時は西暦 2183 年、人類はすでに超光速航行技術を得て、宇宙空間を自由に旅するようになっていた。広大な宇宙では異星人たちが銀河社会を形成しており、新参者である人類は、自らの地位を確立しようと懸命の努力を続けていた。

その中、連合軍シェパード少佐は、銀河系のすべての生命体を脅かす未曾有の危機に立ち向かうため、果てしない宇宙に向け出発する。脅威と陰謀の真相をあばき、人類を、そして銀河の未来を救うことはできるのか。すべてはあなたの行動と決断にかかっている。

ゲームの始め方

Mass Effect™ のゲーム ディスクを Xbox 360® 本体に挿入し、 を押します。

メイン メニューが表示されたら [新しいキャリアを作成] を選択して Ⓐ を押します。

[データベースに接続] が表示されたら Ⓐ を押すと、新規キャラクターの作成を開始できます。

キャラクター作成

新規キャラクターを作成するには 2 つの方法があります。

- あらかじめ設定されたキャラクター、[ジョン シェパード] を選び、ファースト ネームのみ自分で設定する
- キャラクターの詳細を自分で設定し、カスタム キャラクターを作成する

カスタム キャラクターの作成

まず、シェパードのファースト ネームを入力します。

次に、シェパードの出身を [宇宙出身]、[コロニー出身]、[地球出身] から選択します。どの出身を選択するかは、ゲーム内で起こるイベントを左右する要素のひとつです。

◯ を使って出身を選び、Ⓐ で決定します。

次に、シェパードの経歴を選択します。[唯一の生存者]、[戦争の英雄]、[冷徹な軍人] から 1 つを選び、Ⓐ で決定します。

最後に Ⓐ でシェパードのクラスを選択してください。

クラス

キャラクター作成時に選択可能なクラスは 6 種類あり、各クラスはそれぞれ得意なスキル分野を持っています。1 つのスキルに特化したクラスや、2 つのスキルを持ちバランスの良い戦術を取るクラスもあります。

スキル分野は、コンバット、テクノロジー、バイオティックの 3 種類です。**コンバット**は戦闘能力が高く敵に大きなダメージを与え、**テクノロジー**はセキュリティ システムを解除したり、敵の武器使用を妨害したりします。**バイオティック**は特殊能力により空間や質量をコントロールするスキルです。

選択可能なクラスは以下の 6 種類です。

ソルジャー：**コンバット スペシャリスト**

ソルジャーは強靭な肉体を持つ前線兵士で、さまざまな戦況に柔軟に対応します。HP が高く、多彩な武器を使用可能で、訓練を積めば重量アーマーを着用できるようになります。常に最前線に立って戦況に応じた武器を使いこなし、最後まで戦い抜きます。

エンジニア：**テクノロジー スペシャリスト**

エンジニアはテクノロジーに特化したスペシャリストで、状況に応じたスキルを用い戦闘情勢を有利に導きます。仲間を素早く回復させたり、敵の武器使用を妨害したり、シールドを低下させたりします。

アデプト：**バイオティック スペシャリスト**

アデプトはバイオティックのエキスパートです。特殊能力でマス エフェクト フィールドを発生させ、狙った敵や物体を意のままに動かしてダメージを与えます。敵を無力化させるスキルと、ダメージを与えるスキルの両方を持っています。

インフィルトレーター：**コンバット / テクノロジー**

インフィルトレーターは戦闘能力が高いうえにテクノロジーにも精通し、敵にダメージを与えるスキルと、無力化するスキルの両方を持っています。多くの施錠されたオブジェクトを開けることができるので、より良い装備を入手して部隊を有利な状況へと導きます。

センチネル：バイオティック / テクノロジー

センチネルはテクノロジーとバイオティックの両方のスキルを持つクラスです。空間と質量を操り、敵を無力化し、仲間の守備を強化します。キネティックバリアで部隊の防御力をアップし、医療技術で仲間を回復させるなど、後方支援を得意とします。

ヴァンガード：バイオティック / コンバット

ヴァンガードはバイオティックのスキルとソルジャーの攻撃力を合わせ持つクラスです。多様な武器とアーマーを装備できるうえに、バイオティックアビリティも使用でき、圧倒的な攻撃力で敵を倒します。

顔のカスタマイズ

［顔のカスタマイズ］画面から、キャラクターの顔を自由に設定できます。顔全体をカスタマイズすることも、目や鼻など一部のパーツだけを変更することもできます。設定が完了したら、［決定する］を選択してください。

会話

Mass Effect では、プレイヤーが状況に応じて会話を選択しながらゲームを進めていきます。画面下部に表示される会話リングを使い、自由にストーリーを展開してください。

多くの場合、会話リングの左側に表示される選択肢はストーリーの背景にある詳細情報を入手するもので、右側に表示される選択肢は会話を結論に導きます。

会話リングの上方にある選択肢を選ぶと平和的に物事を解決する傾向があり、反対に下方の選択肢を選ぶと攻撃的な態度をとる傾向があります。

チャームまたはアグレッシブにタレント ポイントを割り振ると、会話リングの左側に新しい選択肢が表示され、相手を説得できる確率が高くなります。チャームによる選択肢は青、アグレッシブによる選択肢は赤で表示されます（詳しくは 26 ページの「タレント」を参照してください）。

Ⓛ で返答を選択し Ⓐ で決定すると会話が進行します。会話リングが表示されると同時に返答を選択できますが、シェパードは相手が話し終わるのを待ってから話し出します。会話をスキップしたいときは Ⓧ を押してください。

探索時の画面表示

新しいエリアを探索したり会話をすることで、XP(経験値)を獲得できます。

操作可能なオブジェクトや会話の相手が存在する場合、その方向を向いたときに青いフォーカス アイコンが表示されます。充分近づいてから Ⓐ を押すと、それらのオブジェクトを操作したり、相手と会話したりすることができます。

① フォーカス バー

② フォーカス アイコン

XP を獲得すると、画面に下図のように表示されます。ミッション コンピューターの [部隊メンバー] で詳細を確認することも可能です (詳しくは 21 ページの「部隊メンバー」を参照してください)。

Mission Computer

START を押すと、ミッション コンピューターが表示されます。L で項目を選択し、A で決定します。内容が更新された項目は点滅表示します。

ミッション コンピューターでは以下のようなことが行えます。

- **装備：**現在装備している武器、アーマーなどのアイテムや、装備可能なアイテムを確認する
- **オプション：**[ゲームプレイ]、[Xbox 360 コントローラー]、[グラフィック]、[サウンド] などのオプション画面から、ゲームの難易度や各種設定を変更する
- **マップ：**現在位置と主要な施設や地点の地図を参照する
- **セーブ：**これまでのゲームの進行を保存する
- **部隊メンバー：**シェパードと部隊メンバーのステータスを確認する
- **ロード：**保存したゲーム データをロードする
- **ジャーナル：**ミッションやアサインメントを確認する
- **コーデックス：**Mass Effect の世界をより深く知るための情報にアクセスする

戦闘

Mass Effect では、自分のキャラクターを操作するだけでなく、部隊に指示することで戦略的に戦いを進めることができます。

X で武器を構え、B でしまいます。

部隊メンバーの武器を変更するには LB を押し続け、L で目的の武器をハイライトさせてから A で決定し、その後 LB を放してゲームに戻ります。

部隊メンバーにアビリティを使用させるには RB を押し続けます。

L で目的のアビリティをハイライトさせてから A で決定し、その後 RB を放してゲームに戻ります。

パワー リングから使用可能なアビリティは、部隊メンバー 1 人につき 1 つずつです (詳しくは 14 ページの「戦闘の詳細」を参照してください)。

キャラクターのレベル

レベルアップ

一定のXP(経験値)を獲得すると、シェパードと部隊メンバーがレベルアップします。XP は、敵を倒す、特定のアビリティを使用する、ミッションを完了するといったアクションによって獲得できます。

各部隊メンバーが獲得した XP は合計され、ノルマンディーで待機中のメンバーを含めた全員が同時にレベルアップします。

レベルアップによる効果

キャラクターがレベルアップすると:

1. HP が増加します。HP をさらに増加させるタレントもあります
2. タレント ポイントを獲得します。獲得したポイントを各タレントに割り振ることで、タレントのランクを上げることができます

タレント ポイントの自動割り振りとキャンセル

[部隊メンバー] 画面で Y を押すと、タレント ポイントを自動的に割り振ります。自動割り振りをキャンセルするには、確定する前に X を押してください。

ギャラクシー マップ

ギャラクシー マップを開くには、ノルマンディーの司令デッキ中央にあるステップを登り、銀河のホログラムを選択します。ギャラクシー マップは４つのレベルからなり、アクセスすると銀河の星々に関するさまざまな情報を得ることができます。

Ⓐ で選択した場所へ移動します。Ⓧ で現在のレベルからズームアウトし、Ⓑ でギャラクシー マップを終了します。

ギャラクシー レベル

銀河系の俯瞰図と、マス リレイで接続されているクラスターを表示します。

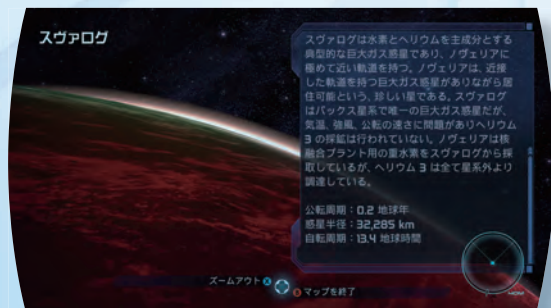
クラスター レベル

探索可能な星系と、星系内の重要な惑星を表示します。

星系レベル

星系内の惑星や、スペース ステーションなどの物体を表示します。

惑星レベル

惑星や物体について詳しい情報を表示します。ストーリーに関連した情報や、
その他のデータも確認可能です。

戦闘時の画面表示：

① **照準：**人や物をターゲットします。 敵は赤、味方は青、 爆発物などはオレンジ色で表示されます

② **部隊ステータス：**部隊メンバーの HP とシールドの現在の状態を表示します。部隊メンバーへの指示内容もアイコンで表示されます

③ **レーダー：**ターゲット可能な範囲にいる敵や、［マップ］でマークされた場所が表示されます

④ **ターゲット：**ターゲットした人や物の名称を表示します

Mass Effect の戦闘システムでは、プレイヤー自身の決断のもとに部隊メンバーに指示を出し、敵の動きを封じるなど高度な戦術を用いることができます。以下に基本機能のいくつかを説明します。

ターゲット： R で照準を動かします。アビリティや武器は、照準の中央に向かって発射されます。

ターゲット アシスト：最も照準に近いターゲットには、赤い三角形のアイコンが表示されます。訓練済みの武器を装備している場合は LT を引くことにより照準がズームし、命中率がアップします（武器を訓練するには、目的の武器にタレント ポイントを割り振ってください）。

命中率: 武器を連射し続けると次第に命中率が下がります。命中率の低下は、武器の訓練を積むことである程度抑えられます。

命中率を低下させる要因:

- **反動:** 武器の反動で命中率が下がります
- **疲労:** ダッシュして体力を消耗すると命中率が下がります(戦闘時に Ⓐ を押しながら移動するとダッシュします)

パワー リング: アビリティを使用するには、RB を押し続けてパワー リングを表示させます。

各部隊メンバーが使用可能なアビリティが表示されます。使用したいアビリティを Ⓛ で選択し、Ⓐ で決定します。

Ⓧ で RB にアビリティを割り当てておくこともできます。割り当てたアビリティを使用するには、RB を短く押します。

Ⓡ でアビリティを使用したい敵や場所に照準を合わせます。部隊メンバー1人につき1つのアビリティ使用を指示することが可能です。

RB を放すとアビリティを使用します。

部隊への指示

◯ を使い、部隊メンバーに指示を出すことができます。

- ◯ で、指示した地点に移動する
- ◯ で、周辺の物陰に隠れ防御態勢をとる
- ◯ で、ターゲットした敵を攻撃する
- ◯ で、シェパードの位置に集合する

武器

ピストル

命中率が高く反動も少ないので、移動しながらでも扱いやすい武器です。近距離から遠距離まで対応できますが、攻撃力が比較的低いのが難点です。

訓練可能なクラス：ソルジャー、エンジニア、アデプト、ヴァンガード、インフィルトレーター

ショットガン

近距離で使用すると複数の敵に大きなダメージを与えますが、発射間隔が長く反動が大きいのが難点です。

訓練可能なクラス：ソルジャー、ヴァンガード

アサルト ライフル

ソルジャー用の武器で、攻撃力、射程、命中率のバランスが優れています。

訓練可能なクラス：ソルジャー

スナイパー ライフル

遠距離からの射撃が可能で、命中率が高く、大きなダメージを与えます。連射ができないため近距離での戦闘には向きません。

訓練可能なクラス：ソルジャー、インフィルトレーター

グレネード

連合軍支給のディスク型グレネードは遠くに投げやすく、敵や平面に接触すると粘着します。遠隔操作による爆発も可能です。グレネードを使用できるのはシェパードだけです。

BACK を押してグレネードを投げた後、再度 BACK を押すと爆発します。遠隔操作で爆発させなかった場合は、投げてから 10 秒後に爆発します。

アーマー

軽量アーマー

戦場に出るための最低限の装備です。軽量で着用者の動きを妨げないため、武器の命中率を下げることはありません。すべてのクラスが着用可能です。

標準アーマー

軽量アーマーより防御力は上ですが、着用者の動きを制限するため武器の命中率が低下します。ソルジャーは最初から標準アーマーを着用することができ、ヴァンガードとインフィルトレーターも訓練を積めば着用可能になります。

重量アーマー

高い防御力を持ちますが、着用者の動きを制限するため武器の命中率がさらに低下します。最初から重量アーマーを着用可能なクラスはなく、訓練を積んだ最前線のソルジャーだけが着用できるようになります。

装　備

装備は以下のカテゴリーに分かれます。

- アサルト ライフル
- ショットガン
- ピストル
- スナイパー ライフル
- バイオ アンプ
- オムニ ツール
- グレネード
- アーマー

アップグレード

装備をアップグレードすることにより、攻撃力アップ、シールド強化など、さまざまな効果を得られます。アップグレードできるのは、アーマー、武器、弾薬、グレネードです。

アップグレード可能な装備には、それぞれ専用のアップグレード用スロットがあります。たとえば、武器の弾薬用スロットには弾薬アップグレードしか使用できません。

装備をアップグレードするには、まずミッション コンピューターから［装備］を選択して、［装備］画面を表示します。 L で画面右下の装備の種類を切り替え、アップグレード可能な装備が表示されたところで X を押すと［アップグレード］画面が開きます。

弾薬をアップグレードするには、 L または ◯ で［弾薬 UPG］をハイライトさせ、目的のアップグレードを選び、 A で決定して終了します。

バイオ アンプ

バイオティクスは、アンプと呼ばれる特殊な装置を使用して自らの能力を高めることができます。バイオ アンプは小型の電子機器で、通常は耳や頭の後ろに取り付けます。

オムニ ツール

ハッキング、ディクリプション(解読)、修理など、作戦や工作に使用される多目的ツールです。

その他のアイテム

コンテナ

戦場には多数のロッカーやクレートがあります。多くの場合、中には貴重な装備や物資が入っています。コンテナ類にアイテムを収納することはできません。

オムニ ジェル

さまざまな方法で入手できるテクノロジー素材で、オムニ ツールでハッキングやディクリプションを行う際に必要です。車両(MAKO)の修理にも使用します。

クレジット

Mass Effect の世界で使用される通貨です。

メディ ジェル

メディカル ジェルの略称で、けがや病気の治療に使用します。倒した敵やエイド ステーションから入手できます。所持できるメディ ジェルの数を増やすには、ストアでアップグレードを購入します。メディ ジェルを使って HP を回復するには Y を押します。

部隊メンバーの情報

ミッション コンピューターから［部隊メンバー］を選択すると、部隊メンバーの下記の情報が表示されます。

1. 名前
2. クラス
3. 顔
4. パラゴン / レネゲイド メーター（シェパードのみ）
5. レベルと XP（経験値）
6. HP（体力）
7. アンロック済みのタレント
8. アンロックされていないタレント
9. タレントおよびタレント ランクの説明
10. 割り振り可能なタレント ポイント

レベル

XP（経験値）を獲得するにつれ、部隊メンバーのレベルが上がっていきます。

一定の XP を獲得するとレベルアップし、タレント ポイントを入手します。このタレント ポイントを割り振ることで、タレント ランクを上げたり、新しいタレントをアンロックしたりできます。

HP (体力)

現在の HP と最大 HP を表示します。HP は戦闘のダメージにどれだけ耐えられるかを示し、HPがゼロになると戦闘不能になります。最大HP はゲームを進めるにつれて増えていきます。

XP (経験値)

現在の経験値と、レベル アップに必要な経験値を表示します。

パラゴン / レネゲイド メーター

ゲーム中にプレイヤーが取るアクションに応じて、メーターが上昇します。

自己犠牲の精神のもとに高潔で協力的な選択をすると、パラゴン メーターが上がります。正しい方法で正義を貫くのがパラゴンです。

攻撃的で冷酷、自己中心的な選択をすると、レネゲイド メーターが上がります。目的のためには手段を選ばないのがレネゲイドです。

タレント

タレントにポイントを割り振ると、コンバット、テクノロジー、バイオティックのスキルが上がり、タレントに付随するアビリティを使用できるようになります。

シェパードも部隊メンバーも、同様の方法でタレント ランクを上げていきます (詳しくは 26 ページの「タレント」を参照してください)。

部隊メンバーの選択

特定の場面で、シェパードに同行する部隊メンバーを選択する必要があります。部隊メンバーの [コンバット]、[テクノロジー]、[バイオティック] のタレントを確認し、バランスの取れた部隊を編成しましょう。

Ⓛ または ✥ で部隊メンバーを選択し、Ⓧ で部隊に加えたりはずしたりします。Ⓨ で部隊メンバーの確認ができます。部隊メンバーを決定したら Ⓐ を押して完了します。

部隊メンバーを選択する必要があるのは、以下の 2 つのタイミングです。

- 部隊メンバーとなる人物が仲間になったとき
- ノルマンディーから離れるとき (途中で部隊メンバーを変更したい場合は、一度ノルマンディーに戻る必要があります)

部隊メンバーの選定は慎重に行ってください。通常、一度ノルマンディーから離れると、そのミッションが完了するまでメンバーを変更することはできません。

未探査領域

未探査領域を探索する

Mass Effect のミッションは、謎に包まれた未探査領域が舞台となることもあります。プレイヤーはそれぞれの惑星を訪れ、探索する必要があります。

未探査領域の惑星を探索するには、ギャラクシー マップから、クラスター → 星系 → 惑星 → 着陸 の順に選択します。

惑星に着陸したら MAKO に乗って地表を探索します。MAKO には、敵や異常信号、資源などを探知する強力なセンサーが搭載されています。

未探査領域でミッション コンピューターから［マップ］を参照すると、周辺に何があるかがわかります。 A を押すとカーソルの地点が目的地として設定され、レーダーにマークで表示されます。

未探査領域から帰艦する

未探査領域からノルマンディーに帰艦するには 2 つの方法があります。

- 建物の外で START ボタンを押してミッション コンピューターから［マップ］を表示し、X を押す
- MAKO に乗車中、X を押す（建物の中から帰艦することはできません）

車　両

MAKO

MAKO は戦闘および探査に特化した装甲車両で、優れた輸送力、攻撃力、防御力を持っています。

MAKO に乗るには、MAKO に近づき A を押します。

L で進行方向を、R で視点を操作します。A を押すとジャンプ ジェットで起伏の激しい地形を飛び越えたり、敵の攻撃を避けたりできます。

LT でスコープをズームし、RB でキャノン砲を、RT でマシンガンを発射します。

MAKO から降りるには、安全で平坦な場所に停止した状態で B を押します。車両を降りる前に必ず車外のハザード レベルを確認してください。車外の状態によっては生命に危険が及ぶ場合があります。

MAKO に乗車中、画面には部隊メンバーの HP、MAKO のシールドや火器のステータス、オムニ ジェルの数などが表示されます。

MAKO コントローラー設定

MAKO の修理

乗車中に Ⓨ を押すと、オムニ ジェルを使って MAKO を修理できます。修理している間 MAKO は停止し、火器を使用することも車外に降りることもできません。

タレント

ゲームの進行とともに、タレントを訓練、強化することができます。XP（経験値）を得るにつれて獲得できるタレント ポイントを使い、シェパードと部隊メンバーのタレントを成長させます。

訓練可能なタレントの種類はキャラクターのクラスによって異なります。［部隊メンバー］画面のタレント パネルで、アイコンが表示されているタレント ランクにポイントを割り振ると、新しいアビリティを習得したり別のタレントをアンロックしたりできます。

コンバット

ピストル：ピストルの命中率と攻撃力がアップします。一定の時間、よりすばやく正確に攻撃できる、マークスマンをアンロックします。

ショットガン：ショットガンの命中率と攻撃力がアップします。大きな爆発力で敵にダメージを与える、カーネージをアンロックします。

アサルト ライフル：アサルト ライフルの命中率と攻撃力がアップします。連射による命中率低下を防ぐ、オーバーキルをアンロックします。

スナイパー ライフル：スナイパー ライフルの命中率と攻撃力がアップします。スナイパー ライフルの攻撃力をさらに上げる、アサシンをアンロックします。

アーマー：アーマーを強化して防御力をアップします。着用可能なアーマーの種類が増えるクラスもあります。戦闘中にシールドを回復させる、シールドブーストをアンロックします。

アサルト トレーニング：近接戦闘および武器の攻撃力がアップします。リチャージ中のアビリティをすぐに使用可能にする、アドレナリン バーストをアンロックします。

フィットネス：HP が増え、より大きなダメージに耐えられるようになります。ダメージへの耐性を一定の時間アップする、イミュニティをアンロックします。

スペクター トレーニング：HP と命中率が上がり、すべての攻撃とアビリティの威力がアップします。戦闘不能になった部隊メンバーを戦闘に復帰させる、ユニティをアンロックします。

テクノロジー

ダンピング：テック マイン（敵が近付くと爆発する散布型地雷）の爆発半径が広がります。敵のテック アビリティやバイオティック アビリティを妨害する、ダンピングをアンロックします。

ディクリプション：オムニ ジェルを使ってセキュリティ システムを解除し、ドアやコンテナを開けます。敵の武器使用を妨害するサボタージュをアンロックします。

ハッキング：テック マインのリチャージ時間を短縮します。機械生命体の敵を誤作動させて相討ちさせる、AI ハッキングをアンロックします。

エレクトロニクス：シールドの強度を上げたり、ロックされたオブジェクトのセキュリティを解除したりします。敵のシールドにダメージを与えたり無効化する、オーバーロードをアンロックします。

バイオティック

スロウ：バイオティック フィールドを発生させ、狙った敵や物体を投げ飛ばします。

リフト：バイオティック フィールドを発生させ、狙った敵や物体を空中に浮遊させます。

ワープ：バイオティック フィールドで空間を歪ませ、敵や物体をねじまげてダメージを与えたり、一時的にアーマーの効力を低下させたりします。

シンギュラリティ：バイオティック フィールドに有効範囲内の敵や物体を引きずり込み、互いに激突させます。

バリア：自分の周囲にバイオティック フィールドを作り、武器によるダメージを吸収します。

ステーシス：狙った敵をバイオティック フィールドに閉じ込めます。敵は静止し攻撃不能になりますが、その間はダメージを与えることができません。

その他のタレント

チャーム：会話の選択肢が増えます。また、店でアイテムを安く購入できます。

アグレッシブ：会話の選択肢が増えます。また、店でアイテムを高く売却できます。

クラス タレント

キャラクターのクラスに応じて下記の特殊効果が得られます。

ソルジャー：HP が増え、HP の回復が早くなります。

エンジニア：テック アビリティのリチャージ時間が短縮され、テック攻撃への耐性がアップします。

アデプト：バイオティック アビリティのリチャージ時間が短縮され、バイオティック攻撃への耐性がアップします。

インフィルトレーター：テック マインの攻撃力が上がり、スナイパー ライフルとピストルがオーバーヒートしにくくなります。

センチネル：テクノロジーおよびバイオティック アビリティのリチャージ時間が短縮され、ピストルの攻撃力と命中率がアップします。マークスマンをアンロックできます。

ヴァンガード：バイオティック攻撃に対する耐性が上がり、ショットガンとピストルの攻撃力がアップします。

タレント ランク

シェパードと部隊メンバーには、それぞれのクラスに応じたタレントが用意されています。これらのタレントにタレント ポイントを割り振ってキャラクターを強化すると、タレント ランクが上がり、新しいアビリティをアンロックしたり、熟練度が上がったり、新しい装備を使えるようになったりします。

タレント ポイント

タレント ポイントを割り振り、タレント ランクを上げることができます。

START を押してミッション コンピューターを開き、[部隊メンバー] を選択します。 でタレントを選んで A を押すと、タレント ポイントが消費されてタレント ランクが上がります。

スペシャリスト

スペシャリストになると、各クラス特有のタレントをさらに強化できます。アサインメントとして与えられる特定の任務をクリアすると、キャラクターは自分のクラスのスペシャリストに昇格します。スペシャリストに昇格すると、クラス特有のタレントに割り振ることができるタレント ポイントの最大数が増加します。

クレジット

BioWare

Project Director
Casey Hudson
Lead Designer
Preston Watamaniuk
Lead Writer
Drew Karpyshyn
Art Director
Derek Watts
Lead Programmer
David Falkner
Executive Producers
Ray Muzyka (CEO)
Greg Zeschuk (President)
Animators
Jonathan Cooper – Lead
Cristian Enciso
Chris Hale
Ben Hindle
Mark How
Rick Li
Marc-Antoine Matton
Kees Rijnen
Dave Wilkinson
Cinematics Animators
Shane Welbourn – Lead
Tony de Waal
Nick DiLiberto
Mike Higgins
Ryan Kemp
Brad Kinley
Colin Knueppel
Pasquale LaMontagna
Parrish Ley
Greg Lidstone
Joel MacMillan
Sherridon Routley
Director, Animation & Cinematics Dept.
Steve Gilmour
Character Artists
Mike Spalding – Lead
Tim Appleby
Matt Charlesworth
Francis Lacuna
Ryan Lim
Steve Runham
Sean Smalles
Jaemus Wurzbach
Concept Artists
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes
GUI Artist
Nelson Housden
Level Artists
Mike Trottier – Lead
Don Arceta
Kally Chow
Tristan Clarysse
Nolan Cunningham
Boali Dashtestani
Michael Jeffrey
Noel Lukasewich
Chris Ryzebol
Marcel Silva
Mike Smith
Jason Spykerman
Neil Valeriano
Gina Welbourn
Technical Artists
Adrien Cho – Lead
Brian Chung
Jeff Vanelle
Visual Effects Artists
Shareef Shanawany – Lead
Alim Chaarani
Trevor Gilday
Andrew Melnychuk-Oseen
Ryan Rosanky
Jacky Xuan
Director, Art Dept.
Dave Hibbein
Audio Design
Steven Sim – Lead
Michael Kent – Associate Lead
Matt Besler
Vance Dylan
Michael Peter
Jeremie Voillot
Cinematic Systems Design
Brad Prince – Lead
Cinematics Designers
Ken Thain – Lead
Jonathan Epp
James Henley
Nathan Moller
Jonathan Perry
Armando Troisi
Systems Designers
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller
Technical Designers
Dusty Everman – Lead
Rick Burton
Keith Hayward
David Sitar
Peter Thomas
Keith Warner
John Winski
Writers
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes
Editor
Cookie Everman
Director, Design Dept.
Kevin Barrett
Project Managers
Yanick Roy – Lead
Corey Andruko
Asst. Producers
Steve Lam
Nathan Plewes
VO & External Resources Producer
Shauna Perry
Asst. External Resources Producers
Teresa Cotesta
Melanie Fleming
Localization Project Manager
John Campbell
Director, Production Dept.
Duane Webb
Lead Tools Programmer
Darren Wong
Programmers
Marc Audy
Robert Babiak
Noel Borstad
Skye Boyes ●
Jason Ewasiuk
Dan Fessenden
Prashan Gunasingam
Dan Hein
Brenon Holmes
Ryan Hoyle
Mark Jaskiewicz
Oliver Jauncey
Don Moar
Daniel Morris
Christina Norman
Chris Orthner
Chris Ozeroff
Chris Petkau
Rejean Poirier
Shawn Potter
Zousar Shaker
Janice Thoms
Craig Welburn
John Wetmiller
Tools Programmers
Chris Christou
Andy Desplenter
Blake Grant
Carson Knittig
Stefan Lednicky
Chris Mihalick
Brent Scriver
Kris Tan
Jon Thompson
Ryan Warden
Tom Zaplachinski
Graphics Programmers
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters
Audio Programmers
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek
Asst. Director, Programming Dept.
Aaryn Flynn
QA Analysts
Scott Langevin – Lead
Bob McCabe – Design Lead
Kim Hansen – Tech Lead
Guillaume Bourbonnière
Billy Buskell
Derrick Collins
Mitchell T. Fujino
Ryan Loe
Brian Mills
Iain Stevens-Guille
QA Programmers
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou
QA Term Testers
Vanessa Alvarado
Zachery Blanchette
Reid Buckmaster
Chris Buzon
Chris Corfe
James Farmer
Andrew Gauthier
Darren Gilday
Stanley Hunt
Raymond Huot
Andrea Hussey
Thomas Jalbert
Chris Johnstone
Jack Lamden
Arone LeBray
Michael Liaw
Jonathan Pacholuk
Richard Poulin
Kyle Shewchuk
Ameet Thandi
Kevin Therrien
Malcom Tough
Thomas Trachimowich
Daniel Trottier
Tayce Wilson
Director, QA Dept.
Phillip DeRosa
Add'l Art
Sasha Beliaev
Ken Finlayson
Shane Hawco
Eric Poulin
Rion Swanson
Rob Sugama
Jillian Tamaki
Add'l Design
Rafael Brown
Charly Carlos
Eric Fagnan
Chris Hepler
Scott Horner
Mike Laidlaw
Paul Marino
Kevin Martens
Aidan Scanlan
Kris Schoneberg
Jay Turner
Add'l Programming
Chris Blackbourne
Howard Chung
Jordan Dubuc ●
Jan Goh
Michael Graves ●
Chris Johnson
Scott Meadows
James Redford
Sidney Tang
Julie West
Graham Wihlidal
Peter Woytiuk
Add'l Production
Alain Baxter
Add'l QA
Steven Deleeuw
Nathan Frederick
Curtis Knecht
Denny Letourneau
Vanessa Prinsen
Homan Sanale
Original Score, Composers
Jack Wall - Lead
Sam Hulick
Add'l Music
Richard Jacques
David Kates
Credit Music
m4 part II
Written and Performed by Faunts
VO Direction
Ginny McSwain
Caroline Livingstone
Chris Borders
Casting Services
Tikiman Productions, Inc.
VO Recorded at
Technicolor Interactive Services (Burbank)
Blackman Productions (Edmonton)

Add'l Dialogue Editing
Dave Chan

MASS EFFECT CAST

Steve Barr
Urdnot Wrex
Add'l voices

Kimberly Brooks
Ashley Williams

Keith David
Captain David Anderson

Seth Green
Jeff "Joker" Moreau

Jennifer Hale
Commander Shepard (Female)
Add'l voices

Lance Henriksen
Admiral Steven Hackett

Ali Hillis
Liara T'Soni

Brandon Keener
Garrus Vakarian

Mark Meer
Commander Shepard (Male)
Add'l voices

Marina Sirtis
Matriarch Benezia

Liz Sroka
Tali'Zorah nar Rayya
Add'l voices

Raphael Sbarge
Kaidan Alenko

Fred Tatasciore
Saren

Additional Voices
Leigh Allyn Baker
April Banigan
Wendy Braun
Scott Bullock
Andy Chanley
Cam Clarke
Townsend Coleman
Tim Conlon
Marianne Copithorne
Belinda Cornish
Josh Dean
Grey Delisle
Charles Dennis
Robin Atkin Downes
Alastair Duncan
Chris Edgerly
Jeannie Elias
Gideon Emery
Dannah Feinglass
Brian George
Kim Mai Guest
Jeff Haslam
Roger L. Jackson
Peter Jessop
John Kirkpatrick
Lex Lang
Matthew Levin
David Ley
Anndi McAfee
Kim McCaw
Gord Marriott
Erin Matthews
Diane Michelle
Jeff Page
Chris Postle
Bill Ratner
Neil Ross
Dwight Schultz
Carolyn Seymour
David Shaughnessy
Armin Shimerman
Jane Singer Jan
Alexandra Smith
Kath Soucie
Steve Staley
Stephen Stanton
April Stewart
Cree Summer
Keith Szarabajka
George Szilagyi
Mari Weiss
Gary Anthony Williams
David Wittenberg
Shanelle Workman
John Wright
Gwendoline Yeo
Rick Zieff

Motion Capture
Giant Studios

3D Scans
3D Eyetronics

MARKETING

Director of Marketing
Ric Williams

Art
Todd Grenier
Mike Sass

Community
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk

Marketing Manager
Jarrett Lee

PR
Matt Atwood
Erik Einsiedel

Web
Johnn Four
Jeff Marvin
Robin Mayne
Colin Walmsley

OPERATIONS AND ADMINISTRATION

Director of Development Operations
Darryl Horne

Director of Finance / Director of Business Development
Richard Iwaniuk

Manager of Administrative Services
Jo-Marie Langkow

Finance/Payroll
Lori Burkosky
Janice Cardinal
Todd Derechey
Nils Kuhnert
Sharon Pate
Treena Rees

Director of Human Resources
Derek Sidebottom

Human Resources
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Ellen Cunningham
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas

Director of Information Systems
Vince Waldon

Information Systems – Application
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk
Dups Wijayawardhana

Information Systems - Desktop
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk

Information Systems - Facilities
Mike Patterson

Information Systems - Infrastructure
Sam Decker
Wayne Loney
Craig Miller

Director of Legal and Business Services
Robert Kallir

Admin Assistants/ Reception
Crystal Ens
Deb Gardner
Teresa Meester
Barbara Schmid
Jessica Yamanaka

BIOWARE/ PANDEMIC ADMINISTRATION

CEO
Greg Richardson

VP of Technology and Production Advisor
David O'Connor

Assistant/Reception
Lynette Farriot

Business Development
Mark Spenner

Finance
Jim Johnson
Kerman Lau

Human Resources
Roberta Riga

Information Systems
Chad Billingsley

Legal
CJ Prober

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

BioWare Special Thanks

Jim Bishop, Diarmid Clarke, Mark Darrah, Trent Oster, Craig Priddle (Former Director of Business Dev't), Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Elevation Partners (Bono, Bret Pearlman, Fred Anderson, Marc Bodnick, Roger McNamee), John Riccitello (Former CEO of VGH), Andrew Goldman, Greg Borrud, Josh Resnick and the rest of the gang at Pandemic Studios, Access Communications (Chris Norris, Tuesday Uhland) and all our friends at BioWare Austin.

A very special thanks to our families and friends, whose patience and support helped us reach for the stars.

Microsoft Game Studios

CORE TEAM

Executive Producer
Jorg Neumann

Dev't Leads
Russ Almond
Relja Markovic

Design Director
Eric Simonich

Art Director
Tim Dean

Audio Director
Caesar Filori

Test Leads
Shane White
Chris Liu

User Research Lead
Tim Nichols

UX Lead / Writer
John Sutherland

Editor
Heidi Hendricks

Doc Design Lead
Chris Lassen

Designer
Carol Walter ●

Int'l Project Manager
Lief Thompson

Business Dev'mt
Bill Wagner

Global Product Manager
Adam Kovach

Global PR Manager
Rob Semsey

EXTENDED TEAM

Executive Producer
Shannon Loftis

Producers
Leon Pryor
Sam Charchian
Peter Connelly
Gordon Hee
Ravi Mehta

DEVELOPMENT

Dev't Manager
Brian Stone

Director of Dev't
Tony Cox

Add'l Dev't
Brandon Burlison
Greg Hermann
Tom Holmes
Chuck Noble
Kutta Srinivasan

XNA GPX
Marwan Jubran
Mike Ruete
Aleks Gershaft
Jon Yip
Jon Burns

DESIGN

Design Director
William Hodge

Lead Design Directors
Chris Esaki
Thomas Zuccotti

Sr Design Director
Josh Atkins

Add'l Design
Stephen McLaughlin

ART

Art Director
Jonas Norberg

Sr Art Director
Kevin Brown

Director of Art
Kiki Wolfkill

Add'l Art
Doug McBride
Michael Cahill
Jeff McCrory
Ryan Wilkerson

Video Editor
Curtis Neal

Asst Video Editors
Aaron Bear
Colin McLoughlin

AUDIO

Audio Design Manager
Ken Kato

Sound Designer
Keith Sjoquist

Sr Audio Director
Guy Whitmore

TEST

Test Manager
Kyle Shannon

Core Test Team
Brandon Anthony
Brett Dupree
Tim Duzmal
Carolyn Gold
Greg Hjertager
Jeff Kafer
Peter Kugler
Matt Shimabuku
Sarah Stewart
John Thomas
Randy Wood
Brian Yu

SDE Team
Mark Amos
Matthew Call
Eric Lee
Justin McBride
Dan Price
Brant Schweigert

Reserves Team Leads
Craig Marshall
Mark McAllister

Reserves Testers
Adam Wojewidka
Alex Gray
Amanda Robinson
Bob Mowery
Brandon McCurry
Brandt Massman
Brian Noonan
Bryce Pinkston
Cahlen Lee
Chad Hale
Chris Burke
Corigan Bemis
Craig Prothman
Dalrek Davis
Dan Osborn
David Foster
David Hoar
Devin Prutsman
Devon Carver
Doug Gorman
Eric Anderson
Ja Tsang
Jakob Pederson
Jason Hall
Jeff Carmon
Jeff Hines
Jennifer Wilson-Parenti
Jeremy Powers
John Thomas
Jordan Harrison
Josh Hansen
Josh McCullough
Josiah Colborn
Kart McLain
Kevin Sherard
Kyle Jacobsen
Lawrence Lai
Lucas Myers
Matt Giddings
Matt Wolff
Michael Corrado
Michael Durkin
Noah McGary
Pat Moening
Paul Orsborn
Peter DuBois
Philip Brown
Phoebe Spencer
Rebekka Shipway
Robert Colling
Robert Maddux
Robert Shearon
Roderic Ponce
Ryan Crowell
Scott Lindberg
Scott Shields
Sean Thompson
Shaun Jones
Stephen Bonikowsky
Ted Lockwood
Tom Wollam
Trevor Berlin
Tyler Cooper
Tyler Johnston
Wade Davis
Will Timmins

USER RESEARCH

User Research Lead
Kevin Keeker

Add'l User Research
Ramon Romero
Drew Voegele
John P. Davis

USER EXPERIENCE

UX Manager
Laura Hamilton

Doc Design Manager
JoAnne Williams

Grp UX Manager
Matt Whiting

LOCALIZATION

Microsoft Ireland Team

Program Manager
John Byrne

Test Leads
Alan Davis
John O'Sullivan

Lead Tester
Brian Fox

Audio Lead
Steve Belton

Post-Production Asst
Terry McManus

Engineer
Jean-Philippe Chassagne
Julien Chergui

Documentation
Ben Cahill

Translation (German)
Marianne Marcel

Keywords International Ltd.

Testing Manager
Paul Vigneron

Team Lead
Nicolas Hermant

Keywords Italian Team
Emanuele Guidetti
Raffaele La Gala
Camilla Miliacca
Claudio Perazzo

Keywords German Team
Patrick Lampert
Jürgen Röder
Manuel Tants
Achim Unland

Keywords French Team
Julien Bourgeat
Jean-Philippe Mathieu
Benoît de Ruyter
François Tarrida

Keywords Polish Team
Magdalena Cakala
Adam Dawidziuk
Tomasz Krupa
Tomasz Wilczek

Keywords Spanish Team
Sergio Sampalo Álvarez
Julián Cid Bautista
José María Parrondo Martín
Aurora Cano Ubiña

Loc Audio VO Prod. ExeQuo France

Sr Project Manager
Guillaume Capitan

Microsoft Taiwan Team

Program Manager
Robert Lin

Test Lead
Aha Chiu

Localization PM
Eva Lin

Microsoft Korea Team

Program Manager
Jae Youn Kim

Test Lead
Jee Hoon Oh

Localization PM
Kyoung Han Yoon

LEGAL / BUSINESS DEVELOPMENT

Grp Business Manager
Nick Dimitrov

Director of Business Management
Todd Stevens

Sr Director Business Dev'mt
Frank Pape

Attorney
Don McGowan

GLOBAL MARKETING

Grp Product Manager
Dan Amdur

Director of Global Product Marketing
Craig Davison

Visual Brand ID
Justin Kirby
Henry Liu
Aaron Travis

Advertising
Ryan Crosby
Aaron Elliot
Taylor Smith

PUBLIC RELATIONS

Sr Grp Manager, PR
Genevieve Waldman

Business Administrator
Muffy Bryan

- **CPL Solutions**
- **Excell Data**
- **gskinner.com**
- **Kelly Services**
- **LUX**
- **Volt**
- **Xgen Studios, Inc.**

Microsoft Game Studios Special Thanks:
Daland Davis, Dan Cawdrey, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beinner, Tara Brannigan, Tobin Buttram, and Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

See the in-game credits for a complete list of Mass Effect team members.

クレジット <日本語版スタッフ>

BioWare

Project Manager
Ryan Ward
Localization Project Manager
Ryan Warden

Demiurge Studios Development Team

Art
Katie Stampf
Engineering
Ken Clary
Mike Garon
Andy Hendrickson
Kwasi Mensah
Kurt Reiner
Kevin Teich
Production
Kristin Price
Quality Assurance
Jimmy Storey
Demiurge Studios
Dan Chretien
Andrew Cormier
Tim Crosby
Dave Elder
Dave Flamburis
Andrea Fonger
Josh Glavine
Liang Li
Tom Lin
Chris Linder
Justin Lokey
Evan Nikolich
Les Nelken
Albert Reed
Bill Reed
Alex Rice
Adam Rosenfield
Eddie Scholtz
Britt Snyder
Harley White-Wiedow

Microsoft

Program Manager
Shane White
Test Lead
Steve Larson
Release Manager
Kevin Salcedo
Global Partner Publishing
Program Manager
Miho Horiuchi
Business Manager
Lenny Simon
Group Business Manager
Jay Ong
Group Program Manager
Tacey Miller

Microsoft Japan Team

Program Manager
Asako Kido
Test Lead
Hiroyasu Mimura
Testers
Satoru Komiya
Masao Okamoto
Test Assistants
Norihiro Sato
Koji Kikawa
Engineer
Atsushi Horiuchi
Content Editors
Mihoko Yamazawa
Chika Koyanagi
Rika Kurokawa
Product Marketing Manager
Isao Murayama
Print Production
Eiichi Ogawa
Release Manager
Nozomu Nagai
GPP Account Manager
Shigenori Kawashima

MGS-A Test

Senior Test Lead
Kensuke Hayashi
Test Lead
Yoichiro Kataoka
Test Lead Assistants
Takami Kuramochi
Tadachika Kanawa
Technical Testers
Hideaki Sawada
Kei Setoguchi
Mitsuru Ogata
Yoshiteru Nishikawa
Testers
Hirotoyo Yoshikawa
Shinya Utsumi
Takahiro Murata
Yosuke Fujiwara
Yusuke Nonaka
Yutaka Ushikubo

Nanica, Inc.

Translation Supervisor
Haruhiko Inaba
Translation PM
Masayuki Suzuki
Japanese Writing team
Masayoshi Serizawa
Nanami Kohinata
Norihiko Nakajima
Yuka Sugawara
Yuki Hayashi

DIGITAL Hearts Co.,Ltd.

Akira Hasegawa
Kazuya Matsuda
Makoto Ito
Hiroki Ohtake
Hideyuki Momozawa
Akikazu Soma

Special Thanks
Norman Cheuk, Jorg Neumann, Hideyuki Tsuji, Tomoko Kometani, Ryosuke Kimura, Yuichi Tsutsumi, Tomoaki Ueda, Fumihiro Yamauchi, Satoshi Nagumo, Masaki Akahane, Kenichi Ogo, Takahiro Oyobe, Ken Inoue, Yutaka Hasegawa, Shinji Komiyama

Xbox LIVE®

Xbox LIVE® について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

＊各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリー タイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

ゲームで使用されている言語について

使用中のゲームで、現在表示されている言語以外の言語がサポートされている場合、Xbox ダッシュボードの [システム] - [本体の設定] - [言語] または [国や地域] をその言語に対応した設定にすることで、ゲームで使用できるようになります。詳しくは http://www.xbox.com/jp/support/ をご覧ください。

サポート情報

■ お問い合わせ先

マイクロソフト株式会社

Xbox カスタマー サポート 0120-220-340
※フリーダイヤルがご利用いただけない場合は 03-3570-8261 をご利用ください。
詳しくは次の URL をご覧ください。 http://www.xbox.com/jp/support/
ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。
受付時間 10:00 ～ 18:00 (日、祝日を除く)

■ 聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。

ファックス番号: 0570 - 000 - 560
※この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いいたします。

■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は NTSC J が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

DynaFont は、DynaLab Inc. の登録商標または商標です。

ここに記載された情報 (URL、インターネット・ウェブサイト関連を含む) は予告なく変更されることがあります。特に断りのない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事とは一切関係ありません。また、それらを意図したり推測させるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、検索システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達 (電子的、版下作成、コピー複写、録画その他) をしてはいけません。

Developed by BioWare Corp. for Microsoft Corporation.

MASS EFFECT © 2003-2009 EA International (Studio and Publishing) Ltd. All rights reserved. BioWare Corp., the BioWare Corp. logo, BioWare, the BioWare logo and the BioWare hands logo, Mass Effect and the Mass Effect logo are either registered trademarks or trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the United States and other countries.

Portions © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2009, Epic Games, Inc. All rights reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc.

Portions © 2009 Scaleform Corporation.

Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT is a trademark of Creative Technology Ltd in the United States and/or other countries.

DOLBY DIGITAL Manufactured under license from Dolby Laboratories.

Uses Bink Video. © Copyright 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc.

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。
落丁、乱丁はお取り替えいたします。

Printed in Singapore

コントローラー設定

0309 Part No. X15-17005-01

BIOWARE CORP

Microsoft game studios